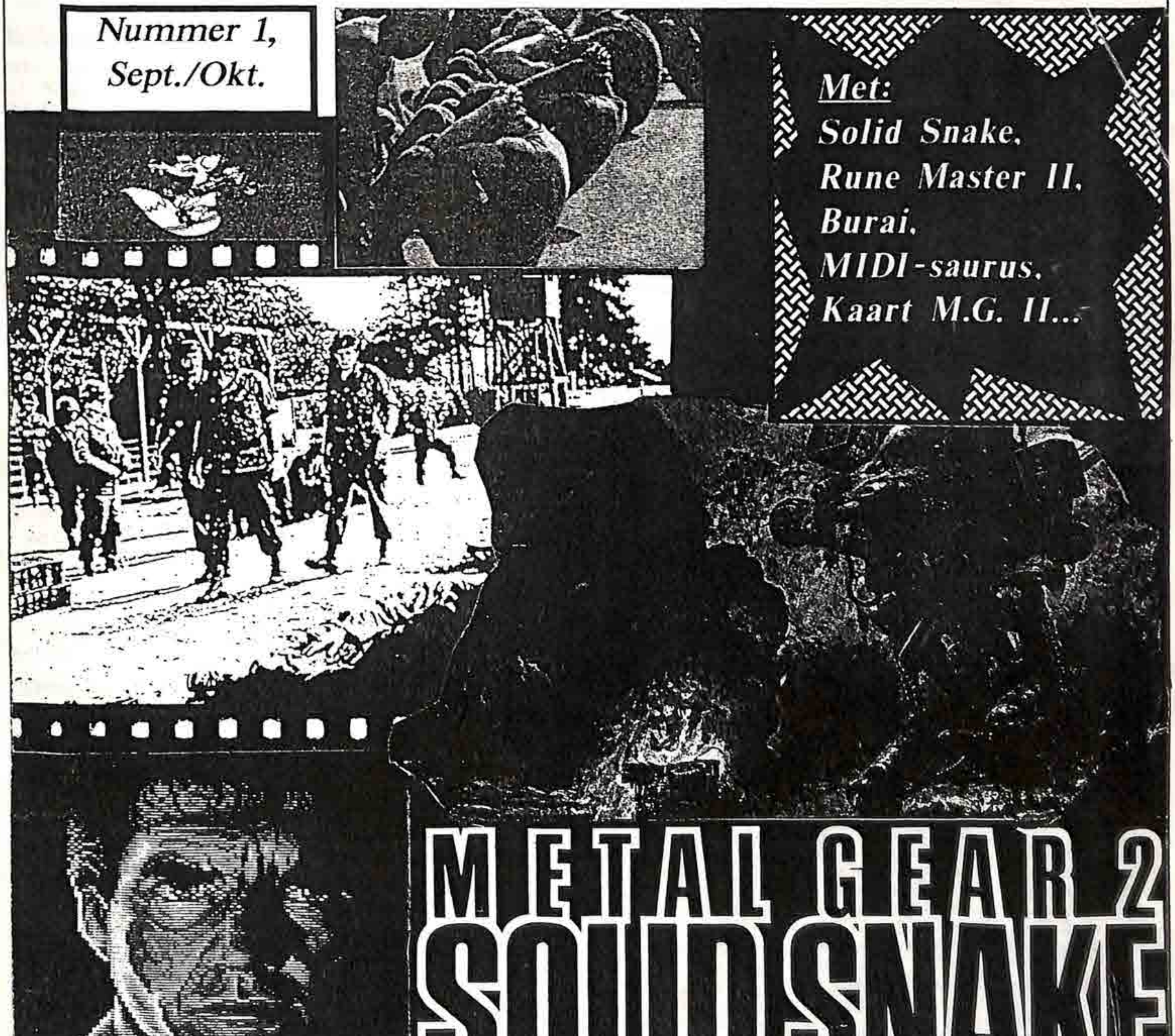
MSX ENGINE

Now feel the sensation!

Tweemaandelijks MSX-magazine van MSX- Futurist i.s.m. de Lovako Software Club

Nummer 1, Sept./Okt.



Colofon:

MSX-Engine

is een uitgave van MSX-Futurist i.s.m. The Lovako Software Club, Zaandam/Leusden

MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar.

Redaktieadres

MSX-Engine,

Wildenburgstraat 74,

3833 HH Leusden.

Tel.: 033-951859

Loek van Kooten,

ma-vr 16.00-18.00

Uitgever/Hoofd-/Eindredakteur

Loek van Kooten

Redaktie

Falco Dam, Terrence Hotting, Frank Loots, Ed Nierop, Sander van Nunen, Walter Pothof, Ivo Wubbels.

Advertenties

Tel.: 08340-25703

Ivo Wubbels

Oude nummers

van MSX-Engine, MSX-Futurist of MSX-Kompas zijn niet meer verkrijgbaar.

Lay-out

Loek van Kooten

Illusstraties

Bas van Ritbergen

Fotografie

MSX-Fan, MSX-Magazine

Druk

Coco Copy Repro Veenendaal

A.H. Veenendaal

Post,

reacties (zowel posi- als negatief) zijn altijd welkom!

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine kost F28.50 voor 6 nummers en is te verkrijgen door dat bedrag op onze giro of bank over te maken (en bij het laatste geldt: zet bij "betalingskenmerk" op het overschijvingsformulier je adres).

Lees over verlenging van het lidmaatschap meer bij Notice 4. (Previews).

Proefnummers

Een enkel proefnummer van MSX-Engine kan je krijgen door F4.75 over te maken, zie verder bij Abonnementen.

Bank

ABN 55.81.88.389

t.n.v. Loek van Kooten te Leusden

Giro

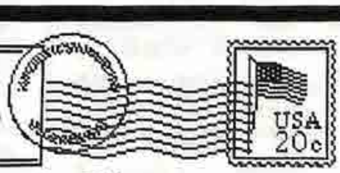
Postbank 614.4001

t.n.v. Loek van Kooten te Leusden

INHOUD

- *Front: Solid Snake*
- *Inhoud, Colofon*
- *Voorwoord*
- *Previews: MIDI, Software-Gids, The Legend of Heroes, Engine-Diskmagazine, The Legends of Heroes (2), Notice, Crimson III, Sorry..., Burai, MSX-Game-Console, MSX-Turbo-R*
- *Turbo-Composer V1.0, Speltips: Solid Snake*
- *Lovako's Programmeercursus (1)*
- *Review: Solid Snake*
- *Review: Rune Master II*
- *Review: Diskstation 15A+B*
- *Softtop 20, Mascotte, Demo-wedstrijd*

Letters to the Editor



Beste MSX-Engine-redaktie,

Ik heb gelezen dat je een demo-wedstrijd hebt uitgeschreven. Goed idee! Ik heb samen met Ferdinand Oort ook een demo gemaakt: "The Crackbird FM-Demo" van Twinsoft. Ik hoop dat 'ie je bevalt. Geheel nieuw volgens mij is dat je zelf een advertentie kunt aanmaken op de disk (althans, ik ben het nog bij geen enkele demo tegengekomen). Het is trouwens wel te gek als je een Music- Module, of nog beter, een FM-PAC hebt. Hen je laatstgenoemde, dan komt er nl. nog een extra optie in de demo: FM-PAC-BASIC-songs, ingevoerd m.b.v. Synthsaurus. Ook nog de complimenten met jullie fantastische blad en jullie moeten zeker doorgaan met die cursus "Ik spreek Japans", ik had er wel wat aan. Misschien een hint: probeer ook eens speltips te plaatsen, ik denk dat dat best wel populair wordt. Ga zo door, en doe de groeten aan het hele Lovako-team!!!

Richard Fielt, Ede.

Beste Richard,

Om eerlijk te zijn: je demo heb ik nog niet kunnen bekijken. We zitten nl. op het moment nogal in tijdnood i.v.m. de MSX-dag in Zandvoort (je leest nergens anders over in dit nummer...), in ieder geval: bedankt voor je inzending! Het idee mensen ook advertenties te kunnen laten plaatsen op een demo-disk is denk ik heel origineel; ik ben het in ieder geval nog nergens tegengekomen. De cursus Japans is helaas toch afgekapt. Waren we doorgegaan dan zaten we in het 2e deel al te knoeien met grammatica e.d. en zulk soort zware stof leek me toch iets te saai voor een blad als dit. Zoals je ziet zijn we in dit nummer al begonnen met de rubriek "Speltips" (op veler verzoek) en we hopen dan ook dat 'ie inslaat en dat jullie veel tips opsturen...bedankt voor de complimenten en de groeten terug van Lovako en de rest van de redaktie!

Loek van Kooten.

VOORWOORD

Niet schrikken! Om eerlijk te zijn: 't is allemaal wat sneller gegaan dan ik dacht. De leden van de vroegere Lovako Software Club zullen wel in de gaten hebben wat er aan de hand is, maar voor de ex-Futuristen is dit een complete verrassing! Wat is er aan de hand? Wel, het is allemaal eigenlijk heel eenvoudig: MSX-Futurist en de Lovako Software Club zijn gefuseerd tot MSX-Engine. De gevolgen zijn niet echt desastreus: het enige verschil voor de Futuristen is dat hun favoriete blaadje een nieuw verfje heeft gekregen en dat ze nu wel op tijd in de brievenbus vallen, en de Lovako Software Cluppers zullen merken dat het blad veel up-to-dater is dan vroeger. Zo zie je, voor iedereen verbetert er wat en nu weet je dan ook gelijk waarom we gefuseerd zijn. De naam MSX-Engine slaat natuurlijk op de MSX-Engine-chip en misschien is het leuk om te weten dat als je die chip niet hebt je je MSX-je als tuinafval kunt beschouwen. Vandaar dat we die naam voor onze (nieuwe) club hebben gekozen.

Goed, gaan we meteen door naar iets anders: de nieuwe Picturedisk van Genic die ik van Ronald Egas kreeg opgestuurd. 't Zag er allemaal pico bello uit: goede muziek, mooie graphics, leuke demo's....daar mag best een complimentje van af! Minder geslaagd echter vond de redactie de demo van Dynamic Duo waarin een aantal personen op een gewoon misselijke manier te grazen werd genomen. Zo werd in deze demo in afschuwelijk slecht Engels (als je zo nodig wijs wilt doen, doe het dan goed, ok?) eventjes verteld dat Rudolf Poels (Lovako-staff-lid) en zijn moeder (!!!!) stonken als ratten, dat Loek van Klooten toch wel een ontzettend dom jongetje was omdat hij één (1!) foutje had gemaakt in z'n vorige clubblaadje (daarover straks, dat wordt lachen....) en dat Alfred Debiels maar beter kon stoppen met z'n Software-gids-prut. Als klap op de vuurpijl werd er ook nog gezegd wat een fantastische club Genic wel niet was (drup, drup).....kortom: naar onderen trappen en naar boven stroop likken, dat was het motto.

Laat het nou zó zijn dat de jongen achter Dynamic Duo nou precies F28.50 op, je raadt het nóóit, ónze bankrekening heeft overgemaakt. Och, och, och, wat is de wereld toch klein af en toe hè? Dit kleine peutertje heeft dan wel zo'n grote mond over het Nederlands van Rudolf (terwijl 'ie zelf nog geen eens één normaal Engels woord uit z'n mond krijgt) maar echt jongen, we hebben ons hier op de redactie zitten bescheuren toen we de demo eventjes door een monitor heen haalden. Waar heb jij leren programmeren? Zeker op dezelfde school als waar je je Engels vandaan hebt? Waarom ben jij eigenlijk in hemelsnaam lid geworden als je dit zo'n slecht blad vindt? Het geintje van "Klooten" en "Debiels" is al zo oud als de weg naar Rome en we kunnen je originaliteit dan ook niet geheel bewonderen.

Nu nog het leukste....: volgens de maker van deze demo zou ik in het vorige nummer een foutje gemaakt hebben met het artikeltje over MSX-400 (hetgeen weer met de nodige opmerkingen kenbaar werd gemaakt) maar, hoe kan het dan dat Jaap Boomsma van MSX-Centrum zegt dat dat artikeltje wel klopt??? En wel omdat hij persoonlijk een faxje heeft ontvangen van ASCII uit Japan waar het één en ander in stond over MSX-400??? Of wil je zeggen dat Jaap Boomsma net zo stom is als je schreef dat Loek van Klooten was??? En zo ga je dan op je bek jongetje, en je mag ons op je knietjes bedanken dat we hier je adres en telefoonnummer niet publiceren want dan had je pas echt kunnen lachen. Dat publiceren van adressen en telefoonnummers in die demo van jou en in Clubguides (Jaja, Basje kan d'r ook wat van) is toch wel het meest misselijke wat er bestaat en ik denk dat het verstandig is om daar als MSX-Engine-club niet aan mee te doen. Ik wil zo in ieder geval aan de andere Engine-leden (die wel enthousiast zijn over hun club) laten zien dat hun adressen bij ons wél in goede handen zijn en niet van de ene op de andere dag op een groot spandoek aan de Coen-tunnel gehangen worden.

Trouwens, ik snap niet waar ze bij Genic het lef vandaan halen om een demo met dergelijke teksten op hun disk te zetten, ik had van jullie wel anders verwacht!!! Voor de rest was de Picturedisk prima, maar ik weet zeker dat 'ie veel mooier was geweest als dat demootje geschrapt was.

Genoeg hierover: 22 september is de MSX-beurs in Zandvoort! We staan daar met een 13.5 meter lange stand in een apart zaaltje: er zal o.a. een laser-show plaatsvinden met veel rookeffecten e.d. Ook is er natuurlijk gezorgd voor fantastische stereo-muziek (Twee stereo-torens!!) en een informatiebalie. Het mooiste is echter nog dat we daar staan met MIDI-saurus en een paar synthesizers!!! Reken maar dat dat ongelooflijk mooi wordt, dus: kom kijken! Tevens zal daar de fusie bekend gemaakt worden en....natuurlijk liggen er ook een aantal exemplaartjes van deze MSX-Engine...Last but not least: Lovako staat er natuurlijk ook en als alles goed gaat kan je ook Turbo-Composer V1.0, en de opvolger van "The World Of FM" zien, geprogrammeerd door Falco Dam. Wie weet, noemt 'ie die demo wel: "The World Of Falco" of iets dergelijks....

Vriendelijke groeten,

Loek van Kooten.

PREVIEWS!

Veni, vidi, MIDI!

Door: Sander van Nunen

Zoals we in het voorwoord al zeiden: op Zandvoort zullen we o.a. veel aandacht besteden aan MIDI, een internationale communicatiestandaard voor elektronische instrumenten. Het is daarom zinvol er eerst het één en ander over te vertellen....

Het MIDI-concept is op de MSX niet onbekend; MIDI- cartridges zoals de Muziek-module van Philips of de SGV-05 van Yamaha gingen MIDI-saurus al voor. Het nadeel van de Philips Muziek-module was en is echter het gebrek aan software die de ingebouwde MIDI-interface goed benutten. Voorbeeld: de Muziek-module heeft ook drie MIDI-poorten zoals MIDI-in, MIDI-out en (jawel!) MIDI-thru. Alleen: het ingebouwde programma van de module stuurt alleen de twee begeleidingskanalen weg via MIDI-kanaal 1, meer niet. En voor het later verschenen programma Music Creator geldt dit dito met een sterretje. Afgezien van een bliepje hier en daar die je via MIDI in real-time op kunt nemen (en die je dus later ook niet meer kan bewerken).

Voor de SGV-05 van Yamaha geldt een heel ander verhaal. Deze module is de voorganger van de FM-PAC. De Muziek-module is ook van deze cartridge afgekeken. De SGV-05 heeft dezelfde MIDI-poorten als de module van Philips maar schijnt 8 kanalen te kunnen sturen over ook 8 MIDI-kanalen. EN, dit gaat ook op voor de binnenkomende MIDI-signalen. Met de MIDI-thru-poort kun je de ingebouwde muziek-chip synchroon laten lopen met andere synthesizers. Ook is er in Japan genoeg software voor deze module uitgekomen op losse modules zoals bv. een programma waarmee de de klanken van de Yamaha DX-7 synthesizer kan maken, een sequencer, extra geheugen voor meer klanken, een module om de SGV-05 in BASIC aan te sturen d.m.v. extra commando's (deze BASIC zit ook in de FM-PAC), enz. Het enigste probleem van de SGV-05 is dat hij sommige Philips MSX-en op schijnt te blazen omdat hij teveel vermogen terugstuurt via de cartridge- poort. (Of dit waar is weet ik niet; de één zegt ja, de ander zegt nee).

Ook al blinkt de Muziek-module niet uit in zijn prestaties op MIDI-gebied, toch zijn er genoeg programma's voor de sampler van de Muziek-module. Ik noem er een paar: de FAC met hun demo's, sample-programma's, een P.D.-programma waarmee je de FM-PAC kan besturen via het klavier van/en de Muziek-module, enz.

Voor de SGV-05 is er genoeg te doen en te krijgen, alleen de (nieuw)prijs van deze module is F450,=. En hij is al een tijdje op de markt, dus het geluid van de SGV-05 klinkt (net als bij de Muziek-module) een beetje verouderd.

MIDI-saurus is een welkome aanvulling voor de MSX-2, je MIDI-apparatuur en je FM-PAC. Ook dien ik nog even te vermelden dat Bit2 binnenkort uitkomt met een schietspel à la Aleste II, die ook met MIDI-saurus werkt. Ik ga dus MIDI-saurus bestellen (ik moet haast wel; ik heb de Roland synthesizer-module waarvoor MIDI-saurus gemaakt is en een Yamaha-keyboard. (Deze dingen zullen ook worden geshowd op de beurs in Zandvoort). Toch heb ik een beetje angst voor een miskoop want je bent (net als bij de Muziek-module het geval was) afhankelijk van 1 bedrijf wat betreft je software. Maar...wat moet je anders?

De MSX-Gids is dood, "Leve de Software-Gids!"

Door: Ed Nierop. Zoals helaas al vaak in de geschiedenis is gebleken is niet elke verandering een verbetring. Dit geldt ook voor de Software- Gids.

Zo, dat is even schrikken! En dat zonder waarschuwing...ja, dat is inderdaad helemaal grof. Ik ben ook wel even helemaal uit mijn bol gegaan. Aan de andere kant allemaal wel begrijpelijk: je kan het zien als een soort steek in de rug. De MSX deugt opeens helemaal nergens meer voor, nee, de MSX is opeens voor mensen met veel geld en kennelijk stappen alle MSX-gebruikers over naar een ander goedkoper merk dat door onze bekende software- leverancier zeker voor net zo'n vriendenprijs geleverd wordt als de FM-PAC. De goede PC-software kost zo rond de F100,= tot F149,=, bv. Microsoft's Flight Simulator V3.0. Help, wat een enorme verschillen met de Japanse MSX- software, maar niet heus. Dan heb ik het nu over recente Japanse software. niet over de Japanse dumpsoftware die voor woekerprijzen werd aangeboden. De Japanners zelf waren al lang blij dat ze ervan af waren.

Wat ontzettend grootmoedig van ze om software die voor de MSX verschijnt te blijven behandelen. Ehh...Japanse software? Hoe komen ze daar dan aan? Oh, het grijze circuit wordt hier vermeld, maar volgens mij is het grijze circuit de software die door particulieren uit Japan wordt gehaald. Dat is originele software met doos en handleiding. Weet je dan ook de prijs in Yens plus F40,= verzendkosten van Nederland naar Japan en terug dan kan je al een aardig idee geven van de prijs aan mensen die via zo'n handelaar willen bestellen. Maar dit kan meneer

The Legend of Heroes

Door: Loek van Kooten

Tatadaaaa! Leukleukleuk! Hier hebben we dan weer nummer zoveel in Falcom's Dragonslayer-verhaal; ze kunnen er blijkbaar niet genoeg van krijgen. Echt veel kan ik nog niet over het spel zeggen want meer dan een paar fotootjes heb ik ook nog niet gezien. Het is in ieder geval MSX-2-only en er zit weer lekker veel Japans in; The Legend of Heroes werkt zo ongeveer volgens hetzelfde systeem als Xanadu wat het verslaan van vijanden



betreft; bij de minste of geringste aanraking kom je in een zg. battle-mode terecht waarna je je frustraties kunt afreageren op die lieve monstertjes. Het geheel wordt geleverd op 2 DD diskjes en kost ongeveer F108,= in Japan, d.w.z. dat het in Nederland zo'n vette F140,= gaat kosten... Enne, als alles een beetje meezit komt er in de volgende Engine een Giant Review over!

Debels niet omdat hij geen doos heeft laat staan ooit een handleiding gezien. Grijze circuit m'n jeweetwel, gewoon lekkere illegale zwarte kopies.

Gelukkig, de kwaliteit van de PC is eindelijk beter dan die van de MSX. Ja, dat mag dan ook wel een keer voor een 16-bits-computer met 640K; de MSX heeft een 8-bits-processor met 64K (2+) of 128K (MSX-2). Wat een spectaculaire overwinning voor de PC.

Bij de MSX moeten zoveel extra's gekocht worden, een FM-PAC bijvoorbeeld. Nou en? Als je van je 1-kanaals-PC-bliep af wilt moet je ook een muziekkaart kopen! De EGA-kaart wordt nu standaard ingebouwd, anders heb je maar 4 kleurtjes op je PC? In de nieuwste Japanse MSX-computers zit de FM-PAC ook standaard!

En dan dat gemekker over adventures op de PC. Dat is zeker het enige waar ze daar goed in zijn. Zeker de nieuwste Konami-R.P.G. nog niet gezien: SD-Snatcher; drie 3.5" speldisks plus een cartridge met een 16-kanaals-SCC-chip voor het geluid. Maar...laat ik nu geen dingen noemen waar ze in Lelystad nog nooit van gehoord hebben, laat ik me dan maar bij Space Manbow houden. Deze moeten ze toch langzamerhand wel via het illegale circuit binnen hebben gekregen. Daar kan een PC nog wat van leren.

Ik zwijg over de simulaties op de MSX omdat er voor een goede simulatie teveel gerekend moet worden, en dat kan de MSX-computer nog lang niet aan. Geen wonder dat deze op de PC veel beter zijn.

Ik word gek van die negatieve vergelijkingen met MSX bij bijna elk PC-spel. Maar ja, wat verwacht je: hun recentste spel is Aleste II (November 1989) of Rune Worth (December 1989, en niet 1990). Ik raad de MSX- bezitter ten zeerste aan om over te stappen op een ander blad. Voor de PC zijn er genoeg betere bladen en voor de SEGA-bezitter is er een ruime keuze uit Engelse bladen.

The Legends of Heroes (2)

Nog even een klein vervolgje plus een rectificatie...:

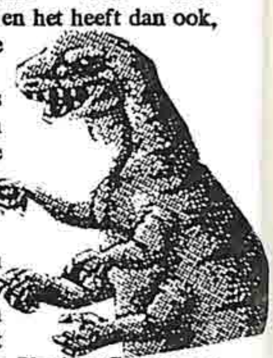
Inmiddels hebben we gehoord dat Falcom in de nieuwe Dragonslayer ook de FM-PAC gebruikt voor de muziek (!!!). Als je één keertje Ys III op PSG hebt gehoord dan denk ik dat je je wel (of juist niet!) kunt voorstellen hoe mooi dat allemaal wel moet gaan klinken....zou Xak dan eindelijk van z'n voetstuk vallen??? We hebben dan ook nog wat nieuwe shotjes kunnen bemachtigen van de demo, kijk hieronder en geniet, hijg, kwijl en drup, alles mag!

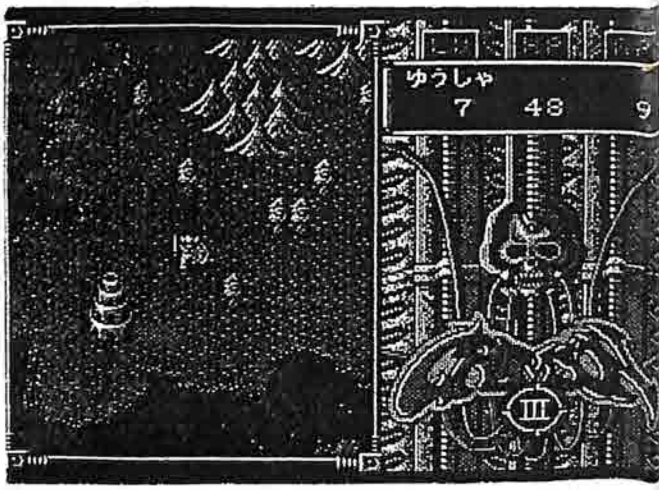
Wat niet waar is, is dat het spel op twee dubbelzijdige diskjes staat, het zijn er namelijk vijf (!!!!!).



Crimson III

Hier weer een verrassing van Oom Loek, Crimson III komt eraan! Vanzelfsprekend heeft dit spel z'n naampje niet voor niets meegekregen en het heeft dan ook, als ik de verschillende shots zo 'es bekijk die in de nieuwe MSX-Fan staan, verbazend veel weg van Crimson II. Crimson is in feite het zoveelste Role Playing Game met dien verstande dat het nu niet 'es gewoon neerkomt op het koelbloedig neerstompen van creepjes. Het is hier namelijk zo dat je, zodra je een vijand aanraakt (deze zijn trouwens onzichtbaar...), in een Battle-Mode terecht komt





Dapper op zoek naar nieuwe avonturen....wat zou er in die toren zitten?

ENGINE-DISKMAGAZINE

Binnenkort zal er naast MSX-Engine ook een Engine-Diskmagazine verschijnen; op deze disk zullen diverse Nederlandse demo's staan plus nog wat laatste nieuwtjes uit Japan die niet meer in het blad verwerkt konden worden. Lid worden kan natuurlijk, en is extra voordelig voor MSX-Engine-leden. Als je interesse hebt, en je weet van jezelf dat je in staat bent om demo's van FAC-kwaliteit te programmeren in machinetaal, neem dan even contact op met de redactie.

Jullie horen nog van ons!

Notice

Even goed opletten allemaal, want hier komen een paar belangrijke dingen...:

1. Leden van de vroegere MSX-Futurist ontvangen, met dit nummer meegerekend, 8 nummers van MSX-Engine.

2. Leden van de vroegere Lovako Software Club ontvangen gewoon nog hun resterende aantal nummers.

3. Grote MSX-enthousiastelingen die van beide clubs lid waren (jaja, ze bestaan!!!) krijgen F45,= teruggestort en worden verder beschouwd als een "vroeger-Lovako-Software-Club-lid".

We hopen dat we zo iedereen tevreden hebben kunnen stellen......

4. Op het etiketje voorop het plastic zakje staat helemaal onderaan welke nummers je nog zult ontvangen van MSX-Engine. Je kunt je lidmaatschap het beste verlengen door meteen na ontvangst van het laatste nummer weer F28.50 over te maken.

Loek.

waarna jij als eerste de vijand(en) mag aanvallen. Je mag dan, als je bijvoorbeeld 6 draakjes op je dak krijgt, kiezen wie je het eerst een pets wilt geven. BAF! Raak. Goed, nu wordt het pas echt gemeen, want nou zijn zij aan de beurt: BAF! Woei! BAF! BAF! BAF! BAF! Vijf raak, eentje mis, je ziet: twee tegen één is in dit spelletje niet zo gemeen......

Verder werkt Crimson net als elk ander Role Playing Game: schurkjes in de pan hakken, Zelda-prinsesjes redden en grotten verkennen.......we bespreken 'em......binnenkort!

We're really sorry....

Dit verhaaltje geldt eigenlijk alleen voor vroegere Lovako Software Cluppers die diskettes naar ons hebben gestuurd in de hoop een exemplaartje van de Lovako demo te bemachtigen. Snik, snik, snotter, snik.....bij de verhuizing van Veenendaal naar Leusden zijn wij (lees: is Loek) alle adressen kwijtgeraakt van de mensen die zo'n demo behoorden te ontvangen. Wat nog erger is: Falco wilde niet voor Loek onderdoen en gooide daarom gelijk maar even de enige Masterdisk van de demo in de prullenbak.... Breek nou niet gelijk de hele tent af en ga alsjeblieft geen terroristische aanslagjes plegen op ons gloednieuwe hoofdkantoor: alle mensen die nog op hun demo wachten verzoeken we vriendelijk eventjes contact op te nemen met de redactie: we sturen je dan zo snel mogelijk een exemplaar van Turbo-Composer V1.0 op....hopelijk was dat dan het wachten waard!

Loek.

BURAI

Door: Loekepoek. Burai is de naam van een R.P.G. dat alweer een tijdje uit is in Japan en waar we eerst een review over wilden geven: de introdemo duurt drie kwartier en ziet er heel mooi uit (hoewel....drie kwartiertjes naar het beeldscherm zitten staren en niets doen....bah). Kom je echter in het spel zelf dan is het huilen met de pet op: het vele Japans maakt het spel zo onspeelbaar dat Burai nog meer onspeelbaar is als Rune Worth van T&E Soft (Burai komt trouwens van Riverhill-soft (nooit van gehoord, maar...allah). Vandaar dus, geen review, wel een preview...mocht er nog 'es een softwarebedrijf zijn dat het spul naar het Engels vertaalt.......



MSX-Game-Console

Door: Loek van Kooten. Wa's dat nu? 'tisniettegulloven! De MSX heeft er alweer een broertje bij (wie zou dit keer de vader zijn????). Wel, de vader is dit keer Daewoo, een bedrijfje uit Korea dat al eerder MSX-jes heeft geproduceerd. Meneer Daewoo heeft het dit keer gepresteerd om een MSX-2-Game-Console uit te brengen; dat is gewoon een MSX-2, maar er ontbreekt iets aan: het toetsenbord! We hebben hier te maken met een MSX die alleen ontworpen is voor spelletjes. Het ding is wit van kleur en er zit ergens een oranje streepje omheen geschilderd (er schijnen ook varianten in omloop te zijn met een blauw streepje).....De console werkt alleen met cartridges. Probleem: hoe speel ik Metal Gear zonder toetsenbord? Oplossing: Daewoo heeft de rechten opgekocht van alle Konami-spelen die moeilijke dingen doen met dat toetsenbord en heeft ze omgebouwd op zo'n manier dat alles nu ook gewoon met joystick werkt. Hoewel......joystick? Joypad! 't Is gewoon een mini-toetsenbordje met 4 cursors en wat vuurknoppen en met een speciaal knopje kan je het dingetje omschakelen van links- naar rechts- en van rechts- naar linkshandig. De Daewoo is echter zonder meer uitbreidbaar naar een gewone MSX-2 met alles d'r op en d'r an. Jaap Boomsma van MSX-Centrum vertelde ons dat 'ie wel van plan was om de Console te gaan importeren in Nederland.......waar wacht je nou nog op? Ga 'em meteen bestellen!!!!

MSX-Turbo-R

Door: Loek van Kooten. Hot News! Krijg ik net, zo'n klein kwartiertje voor het uitdraaien van deze pagina nog even een telefoontje van Sander van Nunen: nieuwe MSX uit! Papa van het kleine MSX-je is dit keer Panasonic: de MSX met de science-fiction-naam wordt door hen uitgebracht en het ding heeft een 8- en een 16-bits-microprocessor (de Z80A en de R800), is downwards compatible met alle bestaande MSX-computers maar kan veel meer (specificaties nog onbekend....), hij bevat 256K RAM standaard (natuurlijk uit te breiden naar...vul zelf maar in), en draait op een snelheid van maar liefst 28,6 Megahertz (!!!!!!!!!!!!!!) (Dat is net zo snel als een AT-Turbo-PC......). Het model heet officieel de Panasonic WX1ST, is antracietgrijs van kleur en bevat de standaard JIS- en Kanji-ROMs. Ook ingebouwd is DOS 1.0 en 2.20 en de (nieuwe!) BASIC 4.0 werkt 6 keer zo snel. Muziek: PSG, MSX-Music en 8-kanaals-PCM-sample- module (dag Amiga!!!), en er zit voor het maken van samples ook een microfoontje ingebouwd. Er zijn al 2 spellen voor uit: The Seads of the Dragon en een één of ander robot-gevecht-spel met levensgrote sprites. De prijs zal zo ongeveer rond de F1800,= liggen en de Turbo-R komt rond oktober/november 1990 (!!!!) uit. Met dank aan Ronald Egas (Genic) en Steven van het Goor (New Dimension Software), want zij hebben ons dit allemaal verteld. Bedankt!



SPELTIPS

Op de volgende drie pagina's een plattegrond van Solid Snake (jaja, we zijn weer up-to-date....). Succes met de tips, en als je ze zelf hebt....stuur ze maar in! We beloven dat we ze gegarandeerd plaatsen (mits je maar geen tips op gaat sturen van Oh Shit!, P-Load of Boom....).

Tips bij de kaart van Solid Snake:

Verklaring van de tekens: vierkant met pijltjes = camera, twee streepjes = deur, stippellijn = onzichtbaar pad.

Sigaretten aan ==> Zenden op frequentie 140.07 ==> Music Demo

Sigaretten = Je ziet de infra-rood-stralen

Ratio aan = Automatisch power-aanvulling als deze op is

Bij gaten in de muur moet je bukken (knop A en B tegelijk indrukken). Bij het oerwoud moet je eerste een scherm naar beneden, daarna een scherm naar rechts. Hier loopt een pupke: zorg ervoor dat hij je niet ziet. Na enige tijd loopt hij het oerwoud in. Volg hem totdat je bij een huisje komt. Hier mag je hem pas neerschieten.

Helikopter: schiet hem weg met de bommen waarbij een vizier op je radar krijgt.

Op Floor 4 kan je alleen komen als je card 4 hebt.

Op Basement 1 bevindt zich de wapenkamer. Hier kan je in met card 2.

Vanuit Basement 2 kan je met card 4 via het riool naar gebouw 2.

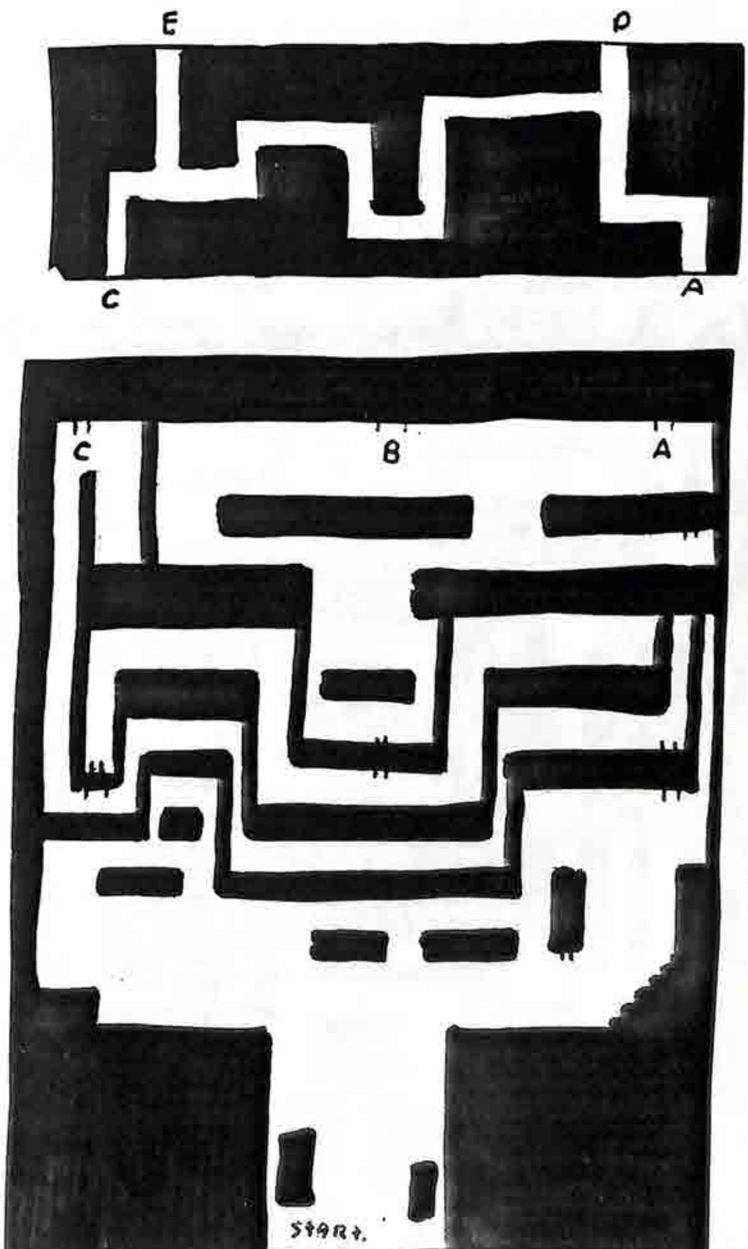
Ivo Wubbels en Walter Pothof.

TURBO-COMPOSER V1.0

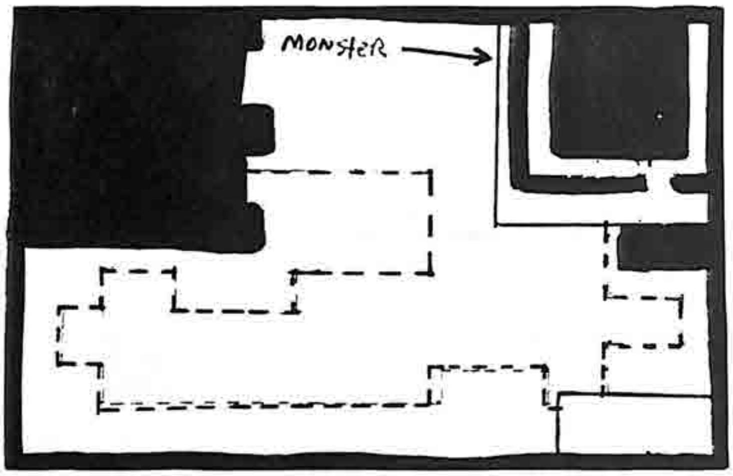
Eindelijk, weer een Lovako-produkt dat dan echt helemaal af is! Turbo-Composer is de naam van het programma van Lovako Software Incorporated (programmeur: Arno van Harskamp) waarmee je zonder al te veel moeite muziek kunt invoeren met behulp van ikonen (toetsenbordje) of een soort van Music Macro Language. Lengte, klank, sustain en al dat soort dingen zijn makkelijk en handig in te geven zodat je in een mum van tijd alle FM-PAC-stemmen vol hebt; resultaat: een prachtig FM-PAC-machinetaal-muziekje! Machinetaal? Ja, de optie die in Synthsaurus ontbrak is hier wel ingebouwd: Turbo Composer maakt muziek aan in machinetaal en het probleem van uit de maat spelen is dus helemaal verholpen. Ja....je kunt de muziek zelfs in je eigen programma's gebruiken....en....Turbo Composer raast z'n Nederlandse concurrenten in één heel belangrijk opzicht voorbij: de prijs, want die is laag, en...de gebruikersvriendelijkheid: geen enkele programmeer- of muziekkennis is nodig om met dit programma overweg te gaan.

Zelfs het uiterlijk van de Composer is prima: de bediening is (zoals we al zeiden) geheel ikoon-gestuurd en het geheel heeft het uiterlijk van een modern synthy-keyboard. Van Turbo-Composer vinden jullie in het volgende nummer een review, want dan is 'ie al door MSX-Software-Team uitgebracht, voor de echte nieuwsgierigaards: in Zandvoort kan je het één en ander ook bekijken!!!

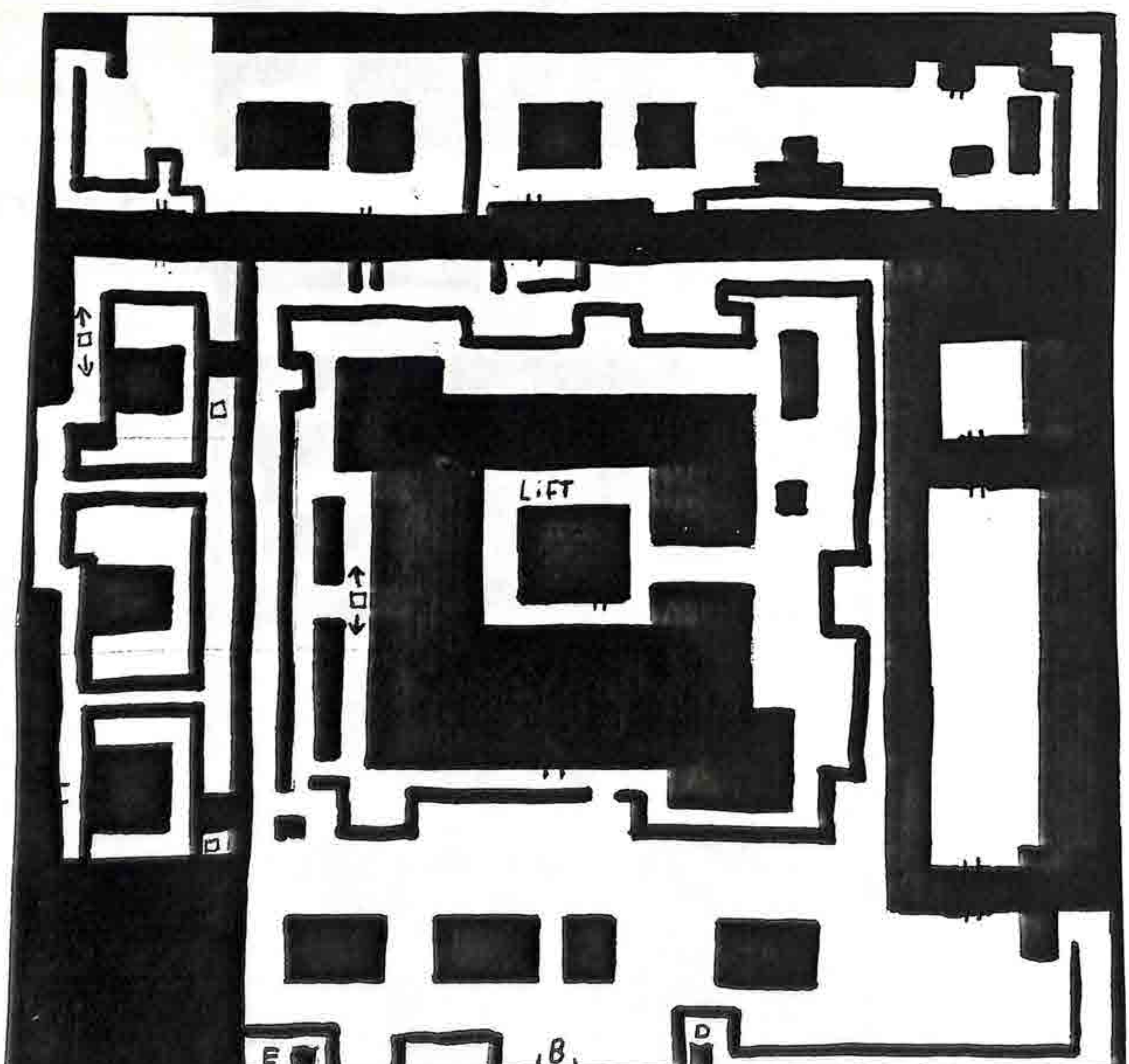
FLOOR1



MOERAS



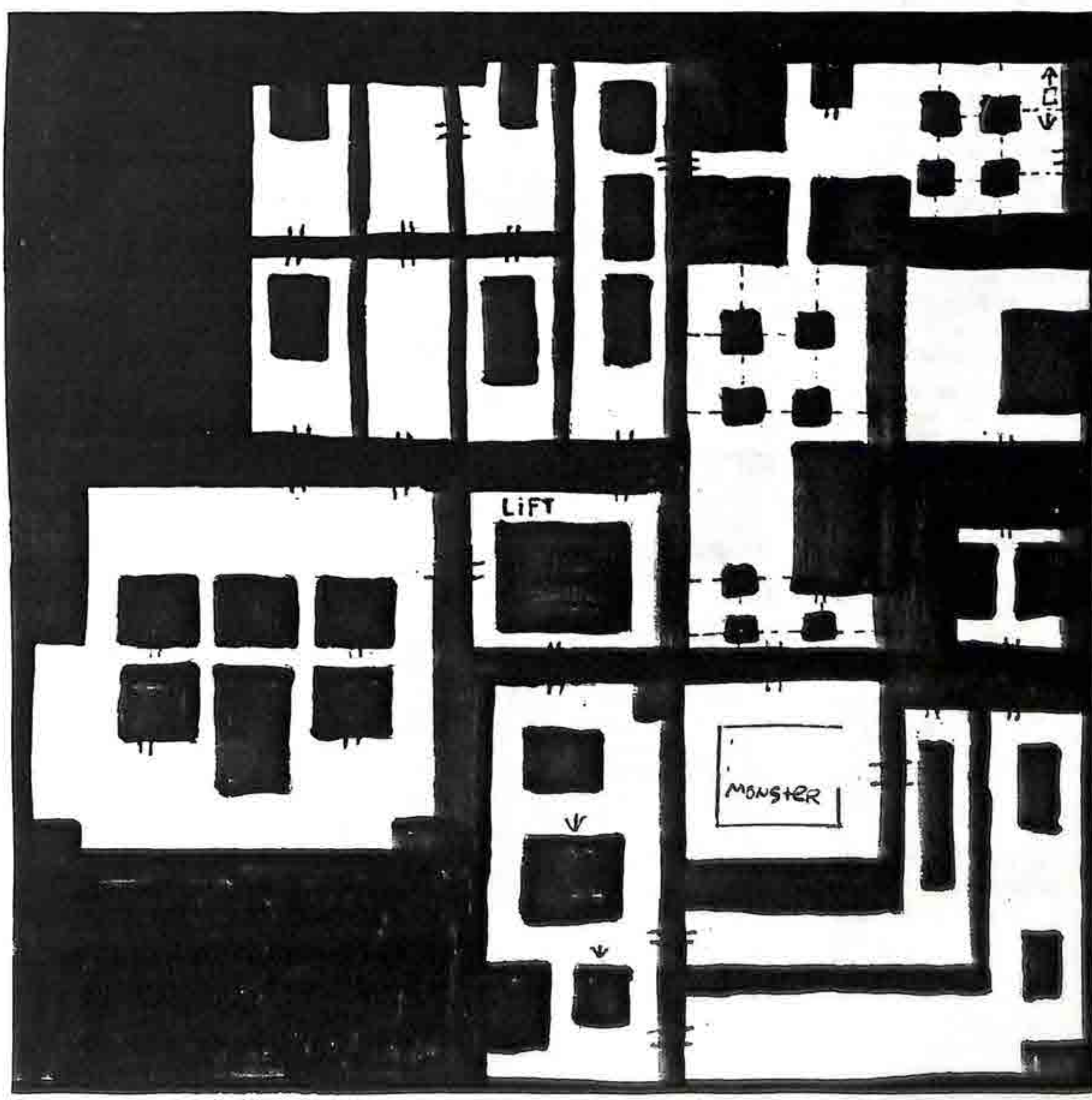
FLOOR I





FLOOR II

FLOOR III



Lovako's Programmeercursus

Door: Falco Dam

Welkom bij de nieuwe programmeercursus in MSX-Engine. Behalve gewoon machinetaal zullen we per deel ook wat aandacht besteden aan de audio- en videomogelijkheden van voornamelijk MSX 2(+). Het is geen cursus voor de echte beginneling. Die kun je in de meeste andere bladen wel vinden. Deze haken echter af waar het echt interessant begint te worden, want wat je voorgeschoteld krijgt kan je in allerlei boeken terugvinden, maar, wat wij gaan doen, met name wat later, is meestal nergens (voor het publiek bereikbaar) gedocumenteerd. Een klein beetje machinetaalkennis is wel vereist...

Vele MSX-2-bezitters vragen zich af hoe soft-scrolls uit allerlei spelletjes en demo's, die ze te zien krijgen, gemaakt worden. Het programmaatje hiernaast scrollt weliswaar het beeld omhoog, maar echt soft wordt het niet. Hoe komt dit? Wel, je moet je voorstellen dat de VDP het beeld 50 keer per seconde opbouwt, van boven naar beneden. Als je de waarde van VDP(24), die de y-coördinaat van de bovenste lijn aangeeft verandert, terwijl de beeldopbouw in het midden zit, kan er een lijntje missen of een gat tussen twee lijnen vallen. Wat doen we eraan? Je moet dus de waarde VDP(24) pas veranderen als de beeldopbouw precies tussen de onderste en bovenste lijn is. De VDP is zo aardig om dan een interrupt te geven en dan wordt er gesprongen naar de hook-adressen FD9AH en FD9FH. Daar springen we dan naar een machinetaal-routinetje, die de waarde van VDP(24) verhoogt of verlaagt. Het is het verstandigst, als het alleen om het scrollen van het beeld gaat, de hook FD9FH te gebruiken want dan is het zeker dat de interrupt alleen van de VDP komt. Het programmaatje ziet er dan zo uit:

```
10 VDP[24]=[VDP[24]+1] MOD 255
20 GOTO 10
```

```
SETHK: LD HL.HOOK
       LD DE.FD9FH
       LD BC.0005
       DI
       LDIR
       XOR A
       LD [SCLLIN].A
       EI
       RET

HOOK:  JP SCROLL
       RET
       RET

SCROLL:DI
       LD A.[SCLLIN]
       INC A
       LD [SCLLIN].A
       LD B.A
       LD C.17H
       CALL 0047H
       EI
       RET
```

Even uitleg: SETHK zet de hook H.TIMI (FD9FH) op de routine SCROLL. Dit gebeurt door HOOK met een LDIR op H.TIMI te zetten (wel een DI geven; er zou een interrupt kunnen worden gegeven terwijl de hook half gekopiëerd is!!). SCROLL is de routine die de waarde van VDP(24) (=register 23!!) verhoogt, zodat het scherm omhoog scrollt. Dit trucje werkt op alle screens behalve op 0. Het is trouwens ook de manier waarop het commando SET SCROLL op de MSX-2+ werkt (voor verticale scrolling dan).

In SCROLL gebruikten we de BIOS-routine WRTVDP (0047H) om naar een VDP-register te schrijven. Meestal wordt dat echter zonder de BIOS gedaan. Dit gebeurt dan met een OUT-commando en dat gaat als volgt:

De MSX-1-VDP heeft twee out-poorten nl. 98H en 99H. Omdat dit wel eens zou kunnen veranderen zijn er in de BIOS 2 bytes gereserveerd; 0006H en 0007H, allebei op 98H. 0006H is voor het lezen van de out-poorten, en 0007H voor het schrijven. 98H is voor data-uitwisseling en 99H (=(inhoud van 0007H)+1) is de commando-poort. Als je de commando-poort leest krijg je het status-register (bij MSX-1 is er maar één status-register en bij MSX-2 kan je het status-register instellen, maar daarover volgende keer meer). Met schrijven naar de commando-poort kan je twee dingen doen: een VDP-register zetten of het schrijf- of leesadres van de VDP veranderen. De VDP houdt intern twee adressen bij: het adres in het VRAM waar de waarde moet komen te staan, die naar out-poort 98H geschreven wordt, en het adres van het byte dat gelezen wordt via out- poort 98H. Deze adressen worden bij schrijven respectievelijk lezen verhoogd, dus je kunt zonder steeds het volgende adres in te geven een heel blok VRAM uitlezen of beschrijven. Een waarde die naar de VDP-commando-poort wordt geschreven bestaat altijd uit twee bytes. Het eerste byte is het low-byte van het te zetten adres of de waarde die een VDP-register moet krijgen. Het tweede byte is het high-byte ivan het lees- of schrijfadres (bit 7 moet dan 0 zijn) of het nummer van het te zetten register (bit 7 is dan 1). Het onderderscheid tussen lees- en schrijfadres wordt gemaakt door bit 6 van byte 2: bit 6=1; schrijfadres, bit 6=0; leesadres.

Byte #1:	Waarde VDP-register	
	Low-byte lees-/schrijfadres	
Byte #2:	Bit 7	Adres-/registerverandering [1=register]
	Bit 6	Lees-/schrijfadres [1=schrijf]
	Bit 5-0	High-byte adres/ Registernummer

Willen we dus VDP(24) op 0 zetten, dan gaan we als volgt te werk:

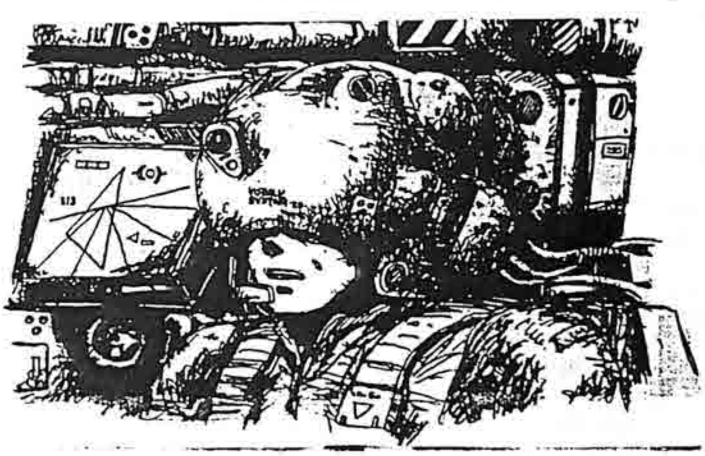
```
LD A.[0007H]  We gebruiken adres 0007H
INC A         Commando-poort
LD C.A        C is het enige register dat een out-poort aan kan geven
SUB A         A-A=0, dat is één byte korter dan LD A,00H (XOR A kan ook)
OUT [C].A     Waarde VDP-register
LD A.17H      VDP-register 23
OR 80H        Bit 7 zetten
OUT [C].A     2e commando-byte wegschrijven
RET           Keer terug
```

Deze informatie hebben we hard nodig om de MSX-2(+)-videochip een opdracht te geven, bv. het kopiëeren van een stuk beeld, maar daarover de volgende keer meer, veel succes met uitproberen!

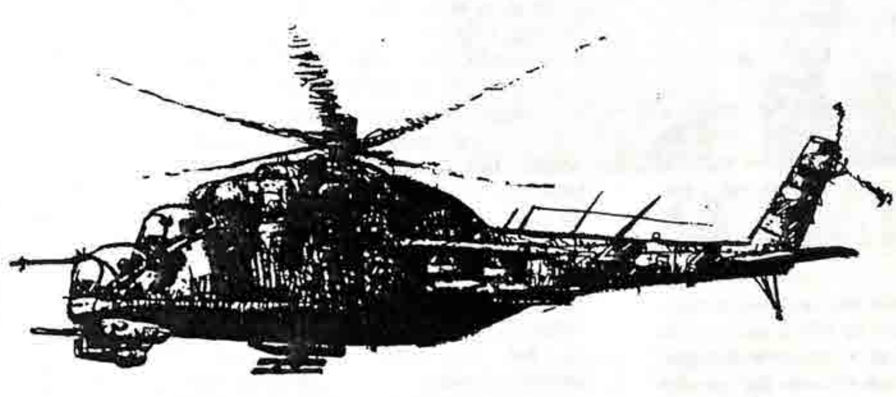
Solid Snake

- METAL GEAR II -

Door: Terrence Hotting

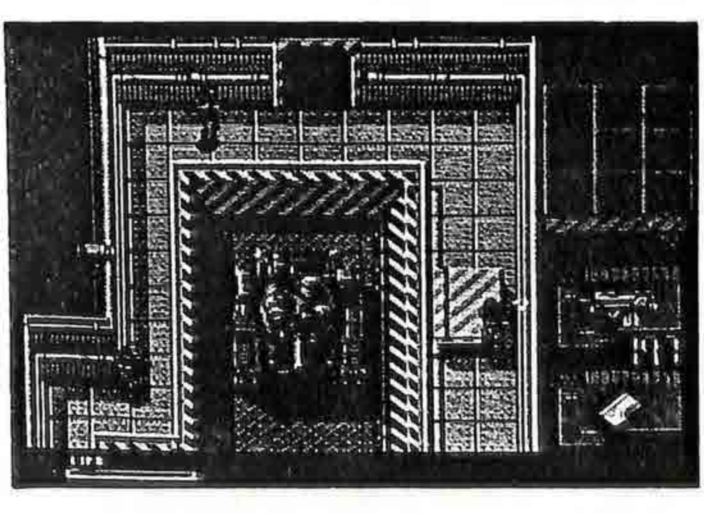


Toen ik in 1987 Metal Gear I speelde dacht ik van: "Dit spel is heel goed en valt volgens mij echt niet meer te verbeteren." En in de tussentijd kwamen er ook geen echt betere spellen zoals deze. Maar nu, anno 1990, heeft Metal Gear zijn opvolger gekregen genaamd: Solid Snake (Metal Gear II). Toen ik het spel in één van mijn cartridge-slots stak en mijn computer aanzette was ik vol verwachting van een eventuele demo. En jawel, de demo kwam....en wat voor een demo! Allereerst krijg je in de demo een soort van uitleg over de nieuwe Metal Gear zelf. Je ziet belangrijke wapens en opties die hij heeft en ook diverse delen van het ding zelf. Ook zie je een wapen geladen worden en je ziet er één werken (dit is overigens knap gemaakt!!). Ook de muziek hierbij is heel goed. Op een gegeven moment zie je het Konami-logo weer komen en denk je van:



"Aardig demootje...", maar als je de computer dan zijn gang laat gaan en niet op de spatie drukt komt er nog meer demo!! In dit deel van de demo wordt zo'n beetje het verhaal uitgelegd met fraaie plaatjes erbij. Ook is hier de muziek weer grote klasse!!

Als je de gehele demo gehad hebt kom je (na spatie gedrukt te hebben) in het spel. Als je begint zie je Solid Snake kruipend op het scherm komen en daarna volgt er een radio-call (met ijzersterke muziek) van Roy Kyanbel, je baas. Deze Roy Kyanbel geeft je informatie en tips gedurende het spel. Dit is trouwens niet de enige persoon die je oproept (en kunt oproepen)...er zijn er namelijk tien; dit zijn hun namen: Roy Kyanbel, Horry White, Natasha Marcova, Master Miller, Yozev Norden, George Kessler, Kio Marv, Petrovich Madnar, Grey Fox en last but not least: Big Boss himself. Wat trouwens ook een leuk aspect is aan het spel is dat de personen die je kan oproepen soms van frequentie veranderen en dat ze



soms ook hun nieuwe frequentie d.m.v. codes doorgeven, deze codes kan je m.b.v. de handleiding ontcijferen. Ook zie je soms tijdens het spelen opeens een vos met een pistooltje op het scherm verschijnen. Wanneer dit gebeurt haalt het programma nieuwe data uit de cartridge. Dit duurt overigens niet zo lang, +/- tien seconden. Over het geheel genomen is Solid Snake stukken moeilijker dan Metal Gear, je tegenstanders kunnen je sneller zien en nu ook horen als je op bepaalde stukken ondergrond loopt (roosters, zand, planken e.d.). Je kan ze trouwens wel goed benaderen m.b.v. de radar in de rechterbovenhoek van je scherm. dit is een handig ding. Ook moet je hier weer de nodige items vinden en gebruiken en ook weer diverse vijanden verslaan zoals Running man, Predator, Night Sight enz.... Dat zie je wel als je het zelf een keer gaat spelen. (En dat is mogelijk op onze mega-stand in Zandvoort.....).

Solid Snake is een prachtig spel met prima graphics en geluid. Het enige wat een beetje hinderlijk is, is de Japanse tekst. Voor de mensen die Metal Gear een tof spel vonden is het verplicht om dit spel aan te schaffen...gewoon kopen!!! (En het liefst bij ons natuurlijk!!). Misschien is het goed om even te vermelden dat Solid Snake inmiddels als door ons is uitgespeeld en dat je daarom voor vragen en tips altijd bij de redactie terecht kunt.

Sounds: O****
Graphics: O***
Spelkw.: O***
Score: 66.90
Merk: Konami
Formaat: 4 Mega-ROM
Prijs: F135,=

Rune Master II

Door: Loek van Kooten

Het spijt me echt verschrikkelijk, zo'n saai ogende pagina in zo'n flitsend blad als dit....geen screen-shots, zoals je ziet: de fotograaf had er blijkbaar geen zin in om onze foto's snel te ontwikkelen, maar ja...dit nummer MOET uit op 21 september!

Goed, Rune Master II is er inmiddels al weer een tijdje, maar het spel is niet zo erg bekend in Nederland en België (terwijl het toch eigenlijk een hartstikke leuk stukje software is) en daarom leek het me wel 'es goed om aan dit spel enige aandacht te besteden in deze Engine.

Rune Master II komt van Compile (jaja, 't zijn dezelfde als van Aleste....) en het zal wel zeer waarschijnlijk de opvolger van Rune Master I zijn. Van dit eerste spel heb ik nog nooit meer gezien als een klein demootje op een Diskstation ergens in een grijs stoffig verleden maar na het spelen van z'n opvolger is het ook niet meer nodig om achter de eerste versie aan te gaan: wie gaat er Nemesis I spelen als 'ie net Nemesis III heeft uitgespeeld???

We starten op met een magnifique titelbeeld waarop afgebeeld een romantisch kasteelhuis met een prachtig impressionistisch landschap op de achtergrond (let vooral op de zeer subtiele paletkleurkeuze...) en daarboven een werkelijk prachtig uitgevoerd titellogo (hetgeen een ietwat chauvinistisch uiterlijk heeft).

Het spel zelf is echt iets totaal anders dan wat we gewend zijn op MSX: nu 'es geen moord en doodslag of stammenoorlogen; we spelen hier ganzenbord. En nu niet meteen lachen, want dat is leuker dan je denkt!

Als eerste voer je je naam in (je kunt maximaal met z'n vieren tegelijk) waarna je mag kiezen welk knap hoofd jou toebedeeld wordt. Ik was toch even opgelucht dat ik zo'n hoofd niet in het echt had: 't is zo al erg genoeg! Daarna begint het spel zelf: je start op vanuit een huisje waarna je mag gooien met de dobbelsteen door middel van een eenvoudige druk op de spatiebalk (joystickfanatici maken daar vanaf nu het woord vuurknop van). Je spelertje wordt nu een aantal plaatsjes vooruit gezet. Boft 'ie dan gebeurd er niets, anders wordt het echt lachen geblazen; we komen dan een monster tegen. In dat laatste geval kom je in een aparte vechtmode terecht waar ook het gevecht beslist wordt met het minst gewelddadige wapen aller tijden: het dobbelsteentje (met een stipje voor het kipje).

In de vechtmode krijg je de keuze uit vier dingen: Weapon, Item, Magic en Escape. Na het kiezen van een van deze opties val je aan met de desbetreffende methode (dus Weapon of Magic) waarna er eventueel Hit Points van de vijand worden afgetrokken. Als de Hit Points van de vijand op nul staan dan is het....zzzzapppp, wèg monstertje! Ben jij de ongelukkie verliezer van het duel dan wordt je eenvoudigweg een eindje teruggezet, en wel bij de laatste winkel die je tegengekomen bent. In zo'n winkel kan je allerlei inkopen doen, queestes uitvoeren en wedjes leggen. Vooral het laatste is erg leuk: je krijgt dan een aantal schildpadjes in beeld waarvan jij mag zeggen wèlk schildpadje op wèlke plaats eindigt (dus bv.: schildpadje nummer 3 eindigt als vierde). Win je, dan heb je leuk wat geld bijverdiend, in het andere geval ben je de zoveelste aan lager wal geraakte gokverslaafde. In dit winkeltje wordt je ook duidelijk wat de voordelen van Magic zijn: een Magicspreuk van 100 goudstukjes is veel effectiever tegen een vijand als een dolkje met dezelfde prijs. Deze effectiviteit wordt uitgedrukt in dobbelsteen-eenheden; je ziet op een gegeven moment een speer liggen met een aanvalskracht van 2D+3: dat wil zeggen dat jij in een gevecht met twee dobbelstenen mag gooien en dat er daarna nog 'es drie punten bovenop gegooid worden (6+3 wordt dan dus 9..+3=12). Leuk om te weten is misschien dat je op het eind van het spel een lieverdje krijgt dat met 6 dobbelstenen loopt te smijten of het niets is....weest dus gewaarschuwd!!! Een spreuk lanceren kost je echter wel Magic Points en als deze op nul staan kan je het dus wel shaken met je tovenaarskunsten..... o ja, let er even op: sommige menuutjes in de winkel hebben nog een vervolg, probeer maar 'es wat met de links- en rechtstoetsen.

Goed, eenmaal goed uitgerust kan je dan vol goede moed uitzien naar je eerste gewapende gevecht (en daarvoor hoef je meestal niet zo erg lang te wachten....). Sommige vijanden (en jijzelf ook) beschikken ook nog over enige Defence Points: deze worden eerst van de worp van de tegenstander afgetrokken en het getalletje wat er dan overblijft wordt nog van de Hit Points afgetrokken. Dus bijvoorbeeld: zie ik een lief orkje die mij blijkbaar iets minder aardig vindt, en ik gooi 6 terwijl hij een Defence heeft van 5, dan zal er uiteindelijk maar één miezerig puntje van z'n kracht afgaan. Je zult, dat voorspel ik je, ook best wel 'es te maken krijgen met tegenstanders die je alleen met een 6 (of zelfs helemaal niet!) kunt verslaan.

Een paar extra elementen zijn de schatkistjes en de queestes: in een schatkist kan zowel iets leuks als iets minder leuks zitten: of je loopt blij met een MacDonalds-smulprijs-glimlach en 2000 goudstukken verder of je vraagt je af hoe het toch komt dat je zoëven toch écht zeker wist dat je nog tien vingers had (terwijl er eentje in dat beerklem-mechanisme is blijven steken...je vat 'em wel). Hoe dan ook: schatkistjes openmaken kan leuk (en soms dus iets minder leuk) uitvallen.

Soms kom je ook een plant tegen die geneeskrachtig kan werken en je Hit Points weer opvijzelt, maar soms ook nadelige gevolgen voor de gezondheid kan hebben. (Ons spelertje kan namelijk het verschil niet zo goed zien tussen groene knolzwammen en bosbessenstruikjes). Hoe dan ook: ook hier mag je weer kiezen of je het risico neemt te ja of te nee.

Als laatste heb je dan ook nog de queestes (meestal de laatste optie uit het winkelmenu) waarvoor je wel een kleine omweg moet afleggen maar waarmee je echt bergen goud kunt verdienen. Je moet dan bv. een lief klein meisje redden uit de handen van een smerig gedrocht dat zich op een kerkhof genesteld heeft. Het kost wel wat extra tijd, en deze heb je weer nodig om je tegenspelers voor te blijven: de uiteindelijke bedoeling van het spel is om zo snel mogelijk (als eerste dus) bij het oppermonster aan te komen en deze te verslaan. Wat er gebeurd als je dat is gelukt weet ik niet: het kan zijn dat je het spel dan hebt uitgespeeld, maar je zou bv. ook in een heel nieuw speelveld terecht kunnen komen.

Het spel bevat nog veel meer elementen (kruispunten, hekjes, etc..) maar dit review zou veel te lang worden als ik daar allemaal op in zou gaan: er moeten tenslotte nog meer spelen besproken worden in dit nummer, niet?

Rune Master II is grafisch goed uitgevoerd, de muziek is ook boven het gemiddelde en de spelkwaliteit ligt ook redelijk hoog. Wat dat betreft heeft dit spel misschien nog wel het meest weg van Randar II: zelfde stijl, zelfde soort graphics, zelfde soort muziek. en....precies dezelfde beoordeling!

Sounds: O**+

Graphics: O***

Spelkw. O***

Score: 66.90

Merk: Compile

Formaat: 1 DS Disk

Prijs: F125,=

Diskstation XV

Door: Frank Loots

Dit is de eerste keer dat we een diskstation bespreken in de Engine en we doen dit eigenlijk op veler verzoek; veel lezers wilden ook wel eens een recensie lezen over een demo-disk (want dat is een diskstation in feite toch?) i.p.v. een review over het zoveelste onspeelbare R.P.G. van T&E Soft.

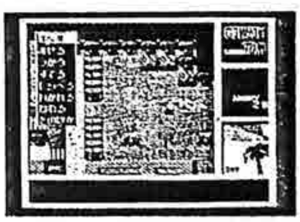
Laten we dan maar beginnen met Diskstation XVa....

Deze disk bevat een aantal zeer fraaie programma's, ik zal ze stuk voor stuk even afgaan:

Het eerste programma is een demo van Compile met veel Japans geleuter maar wel veen plaatjes. Daarna volgt er een stripverhaal met melige ventjes. Het geheel gaat over een nieuw spel van Compile voor MSX-2 en MSX-2+ dat waarschijnlijk nog uit moet komen. De demo is grafisch goed uitgevoerd doch de muziek is nogal matigjes.

Daarna iets veelbelovends: dit keer geen Japanse, maar een leesbare titel (dit is een geldige tegenstelling): HAP Hazard III van The Links heet dit spel. Hoewel, adventure lijkt me een betere benaming, en daarom mag je in het begin ook meteen je naam invoeren waarna je een introplaatje krijgt. En dan...het spel zelf is





weer in het Japans en het houdt zelfs geen rekening met het eventueel ontbreken van kanji-ROMs, dus: blokjes, vierkantjes en lachebekjes op een Philips MSX-2. Het geheel zag er verder wel origineel uit en beviel me daarom wel.

Er stonden nog wat meer dingen op, zoals nog een soort demo plus nog enige BASIC-programma's die verder de moeite niet waard waren.

Gaan we naar Diskstation XVb.....:

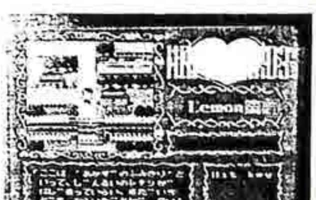


Deze bevat om te beginnen een schietspel, getiteld "Blaster Burner", van Compile. Voor een diskstation is dit absolute top wat spel betreft maar ik meen me te herinneren dat we spelen als deze wel vaker hebben gezien op eerdere stations. Ik geloof dat dit de tigste variant is op de diskstation-schietspel-cyclus van Compile: het enige wat elke maand veranderd wordt zijn de sprites ("Wauw! Wist je dat het vliegtuigje in de nieuwste Blaster Burner geen twee, maar wel drie vleugels heeft!) en de muziek.





In ieder geval heeft het spel veel mogelijkheden en het bevat zelfs een Load/ Save-optie waarmee je je speltoestand op een bepaald moment kunt bewaren. Zo kan je de volgende keer doorspelen waar je de vorige keer gebleven was. Leuke graphics, leuke muziek (een beetje Strategic Mars-achtig)... kortom: kort maar leuk vermaak....na een paar keer spelen gaat je toch wel opvallen dat de graphics nogal redelijk veel op elkaar lijken en de verveling slaat al snel toe zodat we uiteindelijk breed onderuitgezakt, gapend en geeuwend, vanuit de luie stoel toekijken hoe ons onbestuurde vliegtuigje achter elkaar crasht op de eerste de beste vijand terwijl de joystick met z'n snoertje aan de computer vlak boven de grond bungelt.







Tja, treffen we ook hier weer wat BASIC-listings aan waaronder een 4-op-een- rij-variant maar hoe het werkt???? No idea. Moet je zeker weer Japans voor kennen; in dit soort gevallen zet ik m'n computer tegenwoordig maar meteen uit.

Niet alleen in de MCM, maar ook op de diskstations hebben we een zg. "Art Gallery" waarin programmeurs en aanstaande kunstenaars hun grafische talenten kunnen ontplooien (hetgeen niet altijd bij iedereen in de smaak valt).

Houden we nog drie tekstrubrieken over met veel gekriebel en gebrabbel maar helaas voor ieder normaal mens.....onleesbaar.

Leuk, geinig, maar ik heb leukere dingen gezien, ook in Nederland! (Denk maar aan een F.A.C.-demo of de Picturedisk van Genic).

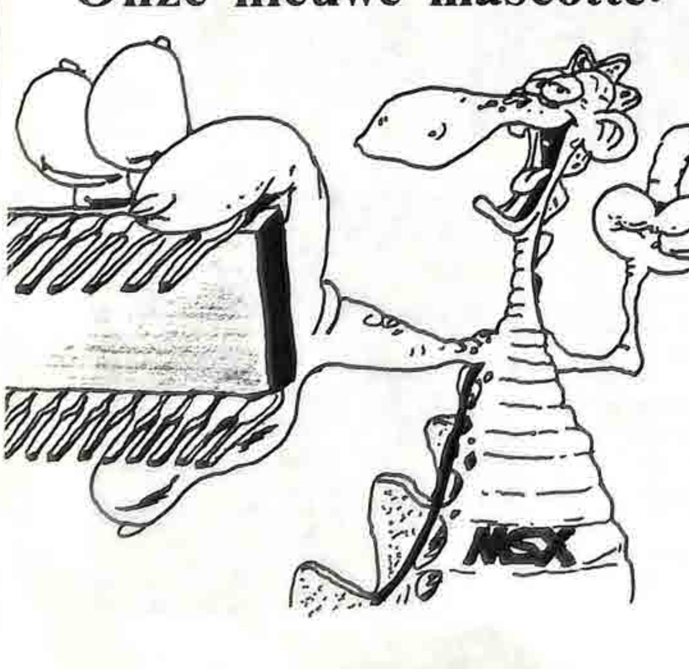
Een echte beoordeling zoals bij een spel kan ik niet bij een diskstation geven: het is in feite een disk die boordevol staat met demo's en kleine spelletjes en zoiets als spelkwaliteit kan je niet becijferen: zoveel speelgenot beleef je niet aan de nieuwste Compile-demo (meer kijkgenot, eigenlijk). Geen score dus, en voor een diskstation is het helaas onmogelijk om zich ooit een plaatsje te verwerfen in de Softtop 20.

Sounds: O**
Graphics: O*
Spelkw. -----
Score: -----
Merk: Compile
Formaat: 1 DS Disk
Prijs: F35,=

Softtop 20

1.	Solid Snake	Konami	70.90	MSX-2	4R
2.	SD-Snatcher	Konami	70.90	MSX-2	3R
3.	Space Manbow	Konami	63.75	MSX-2	4S
4.	Pennant Race II	Konami	62.80	MSX-2	4A
5.	Quarth	Konami	62.80	MSX-2	1A
6.	Rune Worth	T&E Soft	62.80	MSX-2	7R
7.	Wanderers from Ys	Falcom	61.80	MSX-2	4R
8.	Xak	Microcabin	61.80	MSX-2	5R
9.	Aleste II	Compile	61.75	MSX-2	2S
10.	Ancient Ys Final Chapter	Falcom	59.80	MSX-2	5R
11.	Starship Rendez-vous	Scaptrust	59.70	MSX-2	2R
12.	Rune Master II	Compile	58.75	MSX-2	2R
13.	Randar II	Compile	58.75	MSX-2	3R
14.	Golvellius II	Compile	57.75	MSX-2	3R
15.	Hydlide III	T&E Soft	56.80	MSX-1	6R
16.	Undeadline	T&E Soft	56.80	MSX-2	4S
17.	Xanadu	Falcom	56.80	MSX-1	5R
18.	Firehawk	Game Arts	56.70	MSX-2	4A
19.	Might and Magic Book II	Stackraft	55.80	MSX-2	6R
20.	Metal Gear	Konami	55.75	MSX-2	3R

Onze nieuwe mascotte:



- DEMO-WEDSTRIJD -

Mooi zo, mooi zo, het oproepje om dan toch echt mee te doen aan onze wedstrijd heeft dan toch succes gehad: de afgelopen tijd hebben we weer een paar mooie demo's binnengekregen als inzending voor de demo-wedstrijd. Wat is de bedoeling? Maak een demo, maakt niet uit waarover, maakt niet uit of 'ie nou in BASIC, machinetaal of in hybride geschreven is, als 'ie maar draait! Stuur je inzending voor 1 oktober '90 in naar de redactie en maak kans op een heuse release (hoe zou je dat vinden....jouw demo die verkocht wordt op grote beurzen en daar geshowd wordt aan het grote publiek.....) en......een gratis exemplaar van Turbo-Composer V1.0! Doe mee, en win!

GAME MACHINE

- HALL OF FAME -

SOFTTOP 10

Plaats	Titel	Maker	Sounds	Graph.	Spelkw	Score 1	Score 2
1.	Solid Snake	Konami	8.5	8	8	65	63
2.	SD-Snatcher	Konami	8.5	8	8	65	63
3.	Xak	Micro-Cabin	9	7.5	8	65	63
4.	Dragonslayer VI	Falcom	8	7.5	7.5	62	62
5.	Space Manbow	Konami	8.5	8	7.5	63	61
6.	Aleste II	Compile	7.5	7.5	7.5	60	58
7.	Rune Master II	Compile	7.5	7.5	7	58	56
8.	Randar II	Compile	7.5	7.5	7	58	56
9.	Quarth	Konami	7.5	7	7	57	55
10.	Pennant Race II	Konami	7.5	7	7	57	55

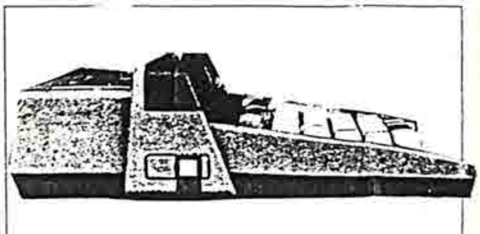
SCORES

Er is nogal wat veranderd in deze rubriek: we hebben alle spellen nog eens herjureerd en een nieuwe beoordelingsmethode verzonnen: een spel wordt beoordeeld op drie punten: Sounds, Graphics en Spelkwaliteit (vanaf nu: So, Gr en Sp). Elk punt krijgt een aantal sterren die kunnen variëren van 0 tot hoger. In de reviews wordt het aantal sterren als volgt aangegeven: O=5, *=1 en +=0.5. De score nu wordt als volgt berekend: Score=2(So+Gr+2Sp). Je ziet: de spelkwaliteit telt extra hard mee! Het geheel wordt met twee vermenigvuldigd om eventuele decimale fracties weg te werken. Krijgen twee spellen per ongeluk dezelfde score dan eindigt het nieuwste spel op de hoogste plaats. Voor elke maand dat een spel in de softtop 10 staat wordt er een punt van de score afgetrokken.

HOUSETOP 3

1.	Konami	31
2.	Compile	15
3.	Micro-Cabin	8

Een nieuwe top-zoveel is de Housetop 3 waarin een lijstje gepresenteerd wordt van de beste softwarehuizen. Van elke titel wordt de score berekent volgens - Pl+11, waarin Pl staat voor Plaats. Staat een titel op de 3e plaats dan krijgt hij dus -3+11=8 punten. Alle scores van de titels van hetzelfde softwarehuis worden nu bij elkaar opgeteld en.....zie hiernaast het resultaat.



PANASONIC FS-A1ST

ENGINE-IMPORT

Onderstaande prijzen zijn maximum prijzen. Het teveel betaalde bedrag wordt onmiddelijk teruggestort:

Panasonic FS-A1ST MSX-Turbo-R		F1550,=		
Seads of Dragon	Ribatosoft	F150,=	Turbo-R	2DD
Fray	Microcabin	F130,=	Turbo-R	2DD
Xak II	Microcabin	F150,=	MSX-2	2DD
Dragonslayer VI	Falcom	F145,=	MSX-2	5DD
Solid Snake		- UITVERKOCHT -		
Fleet Commander	ASCII	F150,=	MSX-2	2DD
Alle Disc-Stations	Compile	F35,=	MSX-2	2DD

Info/Bestellingen: 045-224779 (Dirk), -Levertijd maximaal 4 weken-

Eindelijk is het dan zover: een echte goede import-service, zonder wachtlijsten, zonder gigantische prijzen, en zonder lange wachttijden. Maak er gebruik van!

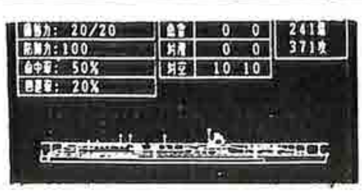
* Deze prijzen zijn geldig tot het verschijnen van de volgende Engine *



SEADS OF DRAGON



FRAY



FLEET COMMANDER